no.608
2000年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国マイクロソフト社「X－Box」

来年秋にも出荷

SCE「PS2」を性能面で大きく上回る

米国マイクロソフト社（ワシントン州レッドモント、ビル・ゲイツ会長）は二〇〇一年秋にも米欧日で家庭用TVゲーム機「X－Box」（コードネーム）を出荷することを決めた。長い間噂になっていたもので、三月十日に東京でマイクロソフト日本法人が、続いて米国サンノゼでマイクロソフト社が発表した。

マイクロソフト社は設立以来二十五年間、パソコン用のOS（オペレーションシステム）と基本的なアプリケーションソフトを開発し、「ウィンドウズ」系として巨大なシェアを保っているが、家庭用TVゲーム機というハードウェアビジネスに参入することになった。

マイクロソフト社によると、「X－Box」はパソコン技術と最新のゲーム開発ツール「DirectX」を組み合わせることにより、ゲーム開発環境が最高となるのが大きな特徴。

ハードウェアの仕様もSCE「PS2」を大きく上回るとしている。CPUはEE三百MHzに対しペンティアムⅢ六百MHz、グラフィックプロセッサはGS百五十MHzに対しXチップ三百MHz、メモリーは三十二MBに対し六十四MB、メモリバント幅は毎秒三・二GBに対し六・四GB、ポリゴン表示性能は毎秒六千六百万ポリゴンに対し三億ポリゴン、記憶装置は四倍速DVDドライブと8MBメモリカードが共通で、「X－Box」はさらに八GBのハードディスク付き、ネットワーク対応はオプションに対し標準装備となる。

「X－Box」の仕様を見る限り、最も高性能のパソコンと間違うほどであるが、あくまでも家庭用テレビに接続し、専用操作盤でプレイする家庭用TVゲーム機である。専用のDVDゲームソフトを使用。「ウィンドウズ」用PCゲームは使えない。

「X－Box」の開発設計、製造、販売はマイクロソフト社が行ない、他社からの供給を受けないとのこと。またゲームソフト開発のため専門のゲーム部門をこのほど発足させている。

「X－Box」用ゲームソフトは七割がサードパーティーによって供給される、と見積られている。サードパーティーとしてカプコン、コナミ、ナムコなどの名前も紹介されている。

「X－Box」出荷までのスケジュールについて同社は明言していないが、今年九月に試作機が完成し、来年九月ごろ出荷になるもよう。価格は未定だが三百ドルという推測が流れている。

家庭用TVゲーム機のハードウェアは急速に高度化しており、業務用開発に与える影響は大きくなってきている。

セガ社開発部門の分社化

AM2研をCRI統合

組織上の異動のみ、社名は近く変更

セガ社はソフト研究開発本部の第二ソフト研究開発部（AM2研）を、大川功会長が所有する開発会社、㈱CSK総合研究所（CRI、本社セガ社内、入交昭一郎社長）に統合。CRIの役員異動も二月十六日付で実施し、CRI社長は鈴木久司セガ社副社長が兼任することになった。

今回の異動はセガ社開発部門の分社化の第一歩となるが、CRIの社名変更などまだ済んでいない手続きが残っている。またAM2研の開発実務に変更はなく、従来どおりセガ社内にとどまるので、組織上変更しただけとなっている。

AM2研は鈴木裕部長が中心となって、業務用「アウトラン」、「バーチャファイター」シリーズ、家庭用「シェンムー」などのTVゲームソフトを開発してきた。開発スタッフは約百四十人。CRI移行に伴い鈴木裕氏とスタッフの大崎誠氏は取締役に就任した。

CRIは八三年十月、ソフトウェア研究開発会社として設立され、人工知能（AI）研究からスタートした。映像・音声を含むマルチメディア関係、MPEGソフトウェアの研究で成果を挙げ、また家庭用ゲームソフト「エアロダンシング」も開発した。開発スタッフは約二十人。

CRIの株式の七二・五%をCSK・セガ社会長の大川功氏が所有、CRI会長となっている。他の株主はセガ社が一八・二%、イサオが九・三%となっている。今回の異動は二月十六日に臨時株主総会を開いて決めた。

CRIはAM2研を統合することで、画像・音声などのミドルウェア技術とエンタテイメント技術を融合させ、これまでにない映像・エンタテイメントの研究開発型の会社として生まれ変わることになる。そのため業務内容に適した新社名に変更することになるが、まだ確定していない。

今回のAM2研のCRIへの移行は、新会社を設立する形の分社化と異なり、既存会社に統合させる形をとっているため通常の分社化とは言えないが、CRIが新たな開発会社と生まれ変わるので分社化が実質上進められたことになる。

セガ社では九九年十一月二十六日に、ソフト研究開発部門を十数社に、今年中をめどに分離独立させ、分社化すると発表しており、今回のAM2研のCRIへの統合はその第一歩となった。

SCE「PS2」出荷

3日間で72万台

メモリカード不足などで

SCEの128ビット家庭用TVゲーム機「プレイステーション2」（PS2）は三月四日に発売され、三日間で七十二万台出荷した。うち小売店で六十万台、ネット販売で十二万台となっており、ネット販売で三月六日未発送分二十六万台を含めると九十八万台を販売したことになる。

ネット販売はSCE子会社のプレイステーション・ドットコム・ジャパン㈱（本社東京、佐藤明社長）が、消費者から直接注文を受けるもので、三月六日時点で未発送分を含め三十八万台販売したことになる。

ネット販売は二月中旬から始まっており、不正アクセスがあったことも明らかになった。これは三月一日に発覚したもので、決済用のクレジットカード番号や電話番号には及ばなかったものの、注文した人のデータが漏れていた。販社では翌日までに対策を終えた。

SCEでは発売前に、「二日間で百万台出荷する」としてきたが、百万台出荷は十五日までの十二日間かかることになった。これは本体に付属する専用メモリーカードが部品不足のため、生産が間に合わなくなったため。SCEでは部品増産で遅れを三月中に取り戻し、三月末までに百四十万台生産する。別売のメモリーカードは出荷を停止していたが、三月下旬には出荷できる。

「PS2」出荷に伴い付属のメモリーカードで一部不具合があったことが判明した。SCEは三月十日、個別不良について取り替えるなど対応することにした、と発表した。「PS2」が記録的な出荷ペースを見せたこともさることながら、SCEが次々とアナウンスした広報姿勢が評価されている。

なお「PS2」では従来の「PS」用ゲームソフトが使用できるが、少なくとも十五タイトルで不具合が生じることが判明した。またDVD映画ソフト再生時に、地域別制限が加えられているがその制限が利かない例なども次第に判明している。これらについてSCEはそれぞれ対応する、としている。

また同時発売のナムコ「リッジレーサーV」についてナムコは、一部報道で不具合があると伝えられたが、原因はゲームソフト側にないことが判明した、と三月十日発表した。

SNKトップ異動

北野常務が社長に昇格

川崎会長は相談役に、高堂社長退任

北野　一成氏

㈱SNK（本社大阪府吹田市）は三月二十七日、トップ交代人事を発表した。四月一日付で川崎英吉会長は相談役に退き、高堂良彦社長は退任、常務社長室担当の北野一成氏が社長に昇格した。

会長と社長の退任は、SNKがアルゼの子会社になるに至った経緯に伴うもの、と解されている。

川崎英吉氏は同社の創業者で、七八年七月設立時に社長、九五年十二月から会長。高堂良彦氏は九四年十二月に入社し専務、九五年十月副社長を経て、同十二月から社長。

川崎英吉氏の夫人、夏世氏は七八年七月から専務で、そのままとどまる。

新社長の北野一成（きたの・かずなり）氏は七〇年に京大経卒、富士銀行に入社。八七年蓮根支店長、八九年十三支店長、九五年融資部参事役を経て、九七年十月にSNKに入社、東京支店長。九八年六月取締役、二〇〇〇年一月から常務社長室担当。五十二歳

テクモ株式

東証2部に上場

主力は家庭用とゲーム場

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）の株式が三月二十二日付で東京証券取引所第二部に上場されることになった。東証は三月十五日、二部上場承認を発表した。

同社は六四年九月設立の帝国管財㈱（七七年十月に㈱テーカンと改称）のAM事業を、八五年四月設立の同名㈱テーカンが八五年六月に継承したもので、八六年一月に現社名に改称した。売上高構成比は九九年三月期で業務用一四・九%、家庭用四〇・八%、オペレーション四二・〇%、その他二・三%。

九二年十二月に店頭登録された。今回の東証二部上場に伴う株式の公募売り出しはない。主幹事は野村証券。

パチンコ・パチスロ産業フェア

景気回復めざし盛大に

アルゼ小間にSNKとセタコーナーも

風営七号遊技機の総合展「パチンコ・パチスロ産業フェア00」が全国遊技機組合連合会と総合ユニコム共催で、二月二十三－二十四日に千葉の幕張メッセで開催され、盛り上げた。

パチンコ・パチスロ産業は九五年をピークに売り上げが落ち込み、九八年の市場規模は二十兆九千六百億円、参加人口は二千三十万人（レジャー白書による）と最盛期の三分の二まで減少し、厳しい状況が続いている。長引く不況と個人消費の低迷が大きな要因だが、後を絶たない不正改造が業界信用を失墜させ、客離れを加速したとも言われている。しかし「内規」と呼ばれる技術基準の変更に伴う、ゲーム性を重視した新機種の登場や、業界を挙げての健全化への取り組みが功を奏し、回復の兆しが見えはじめている。

同フェアは九五年以降ほぼ二年置きに開催され、展示会とシンポジウムで構成されている。業界の回復基調を反映して、展示会は前回（九八年二月）より一ホール多い五ホール（ホール4から8まで）を使用。出展社は前回並みの約百七十社・団体だったが、来場者は四八％増の五万三千四百五人だった（業界関係者のみ）。

展示会場は、新型パチンコゾーン、ニューパチスロゾーン、関連機器・システムなどのパチンコパチスロ産業ゾーンの三つに区分され、展示された。AM業界関係ではアルゼ、サミー、サン電子、R－7事務局（エスジーエス）、旭精工が出展した。会場の一角には、パチンコ・パチスロの誕生から今日までの歴史を実物と年表でたどるミュージアムも特設された。

アルゼは新型パチスロ機「デュエルドラゴン2／R」、「オオハナビ」（大花火）を展示。小間のSNKコーナーで「ネオジオポケット」のゲームソフト「ハナビ」など、セタコーナーで独自のプリペイドカード券売機など紹介した。

サミーは新型パチンコ「SDガンダム」、パチスロ機「玉緒でポン！」をメインに出品。メダルゲーム機「シックスティーズドリーム」、プライズ機「ミュージックアリーナ」、光学式3Dシステムなど紹介した。

サン電子は携帯電話やパソコンにホール情報を配信するメール配信サービスなど紹介した。

R－7事務局はセガ社「DC」を専用端末としてネットで業界情報を提供する「R－7」システムを紹介。三月にサービスを開始しており、会員数は約三千とのこと。

旭精工はICカードディスペンサー・コンコーダー「SCD－1000」やパチスロ用コインセレクター・ホッパー「PH1500」など展示した。

このほかグローリー商事の子会社、グローリー・リンクスはホールのデータ管理システムなど、トーケンは常温式メダル洗浄機など出品した。

P＆P産業フェアで、上はアルゼ小間内のSNK、下はサミー小間内

SC遊園、通常総会

割戻金を増やす

SCロケでエビクレーン自粛

写真はNSA第15回通常総会のようす（2月25日、幕張メッセ）

日本SC遊園協会（NSA、事務局東京、内田博会長、正会員七十五社）は二月二十五日、千葉・幕張メッセの国際会議場で第十五期通常総会を開き、予決算案などを承認した。昼食会を兼ねたもので、委任十五社を含む六十七社のほか、賛助会員十五社が出席した。

内田会長が挨拶、「厳しい状況が続いているが、業界にとって今年が一番の試練の年ではないか。行く末をはっきり見定め、信念を持って経営しなければならない。SCロケは比較的安定しているようだが、それでも紆余曲折はあるだろう。一方で業界は世代交代の時が来ており、当協会も青年部会に期待したい。今後の業界を担うような新しい構想、とらえ方を勉強し協会活動に生かしてほしい」と語った。

十五期（九九年度）事業活動報告案、決算案、十六期事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

事業報告によると、昨年度正会員六社（近藤輪業、大萩工業、タカラアミューズメント、テクモ、トーワジャパン、富士娯楽）が退会。また正会員四社（アメディオ、大阪娯楽機製作所、佐伯工業、テクノ）と賛助会員二社（斎藤企画、トーシン産業）が入会。この結果、正会員が二社減、賛助会員が二社増で会員総数の増減はなかったと報告された。なお新年度の今年一月に正会員のアピエス、ツノダ、ドキの三社が退会、後楽園ロコモティヴが再入会している。

景品取扱高については大幅減を見込んでいたが○・三％減にとどまり、その他機械類などの取扱高は五三・八％増となった。この結果、共同購入による手数料は○・二％減の千八百七十九万円となり、予算を二百八十万円上回った。このため同協会では「必要な資金以外は持たないのが原則」としていることから、利用者割戻金を二％（前期一％）に増やした。収入全体では予算より約二百九十万円増え、支出は約八十万円少なく、収支三千四百万円、当期繰越金は五百四十万円となった。

事業計画は前年を踏襲した上で、とくに青年部会の活動を活発化していくことになり、そのため教育指導事業費の予算を増額した。しかし手数料収入と会費収入の減少を見込み、単年度四十五万円の赤字予算となっている。

議事終了後の情報交換で、内田会長が「サブマリンキャッチャー」について、「マスコミなどで青少年への影響が取りざたされているので、当協会としてはSCロケでの設置は自粛することを申し合わせたい」と提案、出席者全員が賛同した。なお現在、同機を使用している同協会員はいないとのこと。

この後メーカー七社による新製品動向の説明があった。AOUエキスポ出品機についての恒例の品評はなく、青年部会が推奨製品のリスト作成を検討することになった。また青年部会が「パチンコ・パチスロ産業フェア」の視察報告をした。

各国大使館対抗

サッカー大会に

ナムコが協賛、ゲーム機設置

ナムコは二月十九－二十日、埼玉県岩槻市の岩槻の森スポーツセンターで開催されたサッカー競技会「各国大使館対抗フットサル岩槻大会」に協賛し、会場にCGサッカーゲーム機「ワールドキックス」を設置した。

同大会は各国の在日大使館員を中心とする外国人と埼玉県民との交流を通じて、二〇〇二年に開催されるワールドカップサッカーの気運を高めることを目的に開かれたもの。欧州や東南アジアなど各国の大使館のほか外務省など計二十チームが参加、十九日に予選、二十日に決勝トーナメントが行なわれ、アルゼンチンチームが優勝した。

ナムコは体育館のロビーに同機のDXタイプを二台、フリープレイで設置。会場には各チームの選手と応援団のほか、地元の少年サッカーチームなど約千人が集まり、同機にも選手や少年たちの人だかりができた。

懇親パーティーで（左から）三栄の田中一彦社長、セガ社の鈴木久司副社長、テクモの中村有宏副社長

懇親パーティーで（左から）トーゴの相田進特別顧問、コナミの上月景彦副会長、大長商事の長友隆典社長（福岡県協会長）

懇親パーティーで（左から）ハピネットの谷本茂執行役員、バンプレストの伍賀槌太社長

懇親パーティーで（左から）たつみ娯楽の入江昭造社長（AOU会長）、ナムコ・アメリカ社の久恒健嗣副社長、大野商事の大野圭一社長（茨城県協会長）

バンダイ、3月期の

業績予想を修正

中期計画、機構改革も発表

㈱バンダイ（本社東京、高須武男社長）は二月二十八日、音楽ソフト事業からの撤退と、三月期業績予想の修正、二〇〇三年三月期までの中期経営計画と人事異動・機構改革について発表した。

子会社の㈱バンダイ・ミュージックエンタテインメント（BME）は業績回復が難しいため、五月末に解散する。この音楽ソフト事業撤退で連結で五十億円の損失が生じる予定。

バンダイ三月期単独の業績予想は、売上高が千百億円（昨年十一月の前回予想では千百五十億円）、経常利益が五十五億円（変更なし）、当期利益が四十億円（二十五億円）と修正した。「デジタルモンスター」シリーズが計画を上回ったが、携帯型「ワンダースワン」用大型ゲームソフトが発売延期になった。

三月期連結の業績予想は、売上高が二千百億円（昨年五月の前回予想と同じ）、経常利益が七十億円（八十億円）、最終利益が十億円（二十五億円）と下方修正した。

中期経営計画は、キャラクター事業を中心に、トイ&ライフ、アミューズメント&ゲームソフト、メディア、携帯ゲーム、ネットワークなど全分野で最高のエンタテイメント提供者になることをめざす、というもの。このための機構改革など四月一日に実施する。

うちアミューズメント&ゲームソフト分野では、ビデオゲーム事業部とSWAN事業部をコンシューマ事業部として統合することになった。ニュープロパティ開発部はネットワーク事業部に改称する。

埼玉の2業者が

ネット端末開発

硬貨作動式で数台セット

AOUエキスポ00で硬貨作動式インターネット端末機が二種類出品された。ゲーム場やマンガ喫茶、ボウリング場など広範囲のロケーションに設置可能だが、電話回線を必要とする。

ひとつは㈲ハーテック（本社埼玉県大宮市、沼野進社長）が出品した「百円インターネットシステム」。大手メーカーのパソコンを使用、ISDN回線にルーターを接続するもので、六台セットで約三百五十万円かかる。ミディ型のキャビネットタイプで、空きスペースに設置できる。料金設定は標準十分間百円だが変更可能。

もうひとつは㈱ランシステム（本社埼玉県狭山市、田中千一社長）の「コイネット100」で、AOUエキスポのアトラスと東プロの小間に出品された。キャビネット全高がやや低い、パソコン本体が手元に置かれているなどの違いがあるが、似たような構成。料金設定は自由にできる。

八台セットのパッケージなら三百八十万円だが、一台なら四十三万円。ただし工事費などは別。

いずれもインターネット接続のプロバイダー料金と電話回線使用料は別扱いとなる。

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月29日～3月15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

三月六日＝「テレビゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、3015764、9－210928。「卓球装置」、同、3015848、9－272149。同、3015849、9－272150。「ランプ点灯位置の移動を伴う遊技機」、サミー㈱（東京）、3016770、10－343657。「景品払出遊技機」、同、3016771、10－343658。

三月十三日＝「飛行シミュレーションゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、3017948、8－303058。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、同、3017986、10－354013。「走行模型体」、同、3019137、7－55228。

三月十五日＝「ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、3019970、10－150063。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、3020918、10－227617。

登録実用新案

三月三日＝「コンテストゲーム機」、㈱ラジカルスタッフ（東京）、3066610。「家庭用TVゲーム機の釣りシミュレーションゲーム用コントローラ」、ホリ電機㈱（神奈川）、3066662。

特許出願公開

二月二十九日＝「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、12－61027(請)。同、12－61030(請)。「遊技機用の回転リール装置」、サミー㈱（東京）、12－61028。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12－61029。同、12－61033。同、12－61038。「スロットマシン」、同、12－61036(請)。「遊技機」、同、12－61037。「ゲーム遊技用装置」、バークレスト社（英国）、12－61031。「スロットマシン」、田島佑高（東京）、12－61032。同、㈱三共（群馬）、12－61034。同、12－61035。同、山佐㈱（岡山）、12－61039(請)。同、12－61040(請)。「遊技場のメダル管理システム」、日本ユニカ㈱（東京）、㈱ユニレック（東京）、12－61124。「ベースボールメダルゲーム機」、㈱タイトー（東京）、12－61127。「ラジオコントロール模型ゲーム機」、同、12－61136。「ランプ点滅移動速度の設定装置及びランプ点滅移動速度の設定方法」、サミー㈱（東京）、12－61128(請)。「光位置検出方式」、エスエムケイ㈱（東京）、12－61129。同、12－61138。「リモコン送信機の着信判定方式」、同、12－61130。「遊戯装置」、㈱センテクリエイションズ（東京）、12－61134。「対戦型格闘アクションゲーム装置の制御方法及び対戦型格闘アクションゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、㈱光栄（神奈川）、12－61135。「尻取りゲーム装置及び当該装置を備えた尻取りゲーム機能付ナビゲーションシステム」、㈱デンソー（愛知）、12－61137。「ゲーム装置および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、㈱ライトウェイト（東京）、12－61139。同、12－61140。「ゲーム装置及びゲーム制御方法及び記録媒体」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12－61141。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12－61142。同、12－61145。「ゲームシステム、ゲームデータ配信装置、画像データ配信装置および情報記録媒体」、同、12－61143。「画像生成装置、ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12－61144。「体感型遊戯装置」、同、12－61149。「ゲームシステム」、任天堂㈱（京都）、12－61146(請)。「ローラコースタ用点検車輌及びそれを用いた点検システム」、日立エンジニアリング㈱（茨城）、12－61147。「遊戯用スカイアップダウンライド装置」、日本鋼管㈱（東京）、12－61148。「遊戯用アイスモーション装置」、同、12－61150。

三月七日＝「ダンスゲーム用踏み台及び床盤面体」、コナミ㈱（兵庫）、12－70425(請)。「ゲームシステム、画像の保存方法及びゲームプログラムが記録された記録媒体」、同、12－70549(請)。「ビデオゲーム装置の制御方法、及びビデオゲーム装置、並びにビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な媒体」、同、12－70545(請)。「スロットマシン」、㈱大一商会（愛知）、12－70435。同、12－70436。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12－70437(請)。同、12－70439。「スロットゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12－70438。「撮影ゲーム機」、同、12－70548。「スロットマシンの自動補給メダル枚数管理システム」、㈱オーイズミ（神奈川）、12－70440。同、12－70441。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、12－70442。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、12－70443(請)。「遊技機」、サミー㈱（東京）、12－70444(請)。「景品払出率設定装置、景品払出制御装置及び景品払出遊技機並びに景品払出制御方法」、同、12－70543(請)。「景品獲得ゲーム装置」、㈱バンプレスト（東京）、12－70445。「クレーン式物品獲得遊戯装置」、㈱スタンス（大阪）、12－70542(請)。「IQパズル式ゲーム方法」、㈱三京（千葉）、12－70544。「ゲーム装置、ゲームのリプレイ方法および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12－70546。「ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12－70547。「ゲーム装置および外部記憶手段」、同、12－70552(請)。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、12－70550。同、12－70551。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12－70553。「自由落下部を有する観覧車」、㈱サノヤス・ヒシノ明昌（大阪）、12－70554。

AOUエキスポ00スナップ

エキスポ展示会場で（左から）カトウ製作所の渋谷修二部長、目々沢常友専務、ナムコの猿川昭義上席執行役員、市川秀久主任

懇親パーティーで（左から）プレイランドの高橋正明社長、マタハリーの山中秀晃社長、タイトーの中村紘一社長

懇親パーティーで（左から）大興商会の石川忠太社長、セガ社の入交昭一郎社長、ナムコの中村雅哉社長

ナムコとDHで プロの養成講座

ナムコ横浜CCでスタート

ナムコはデジタルハリウッド㈱（DH、本社東京、杉山知之社長）と共同で四月から、ゲーム制作専門の「ナムコ・デジタルハリウッド・ゲームラボ」（ナムコDHG）を開校することになった。二月二十四日、渋谷Qフロントで発表会が催された。

「ナムコDHG」は、DHの卒業生とDH提携校で成績の良かった者をナムコ社内のCG制作現場で研修させ、CG／ゲーム制作のプロを育成することを目的とするもので、ナムコの横浜クリエイティブセンター内に設けられる。

横浜クリエイティブセンターではモーションキャプチャースタジオなどがあり、制作現場でスタッフとの交流を通じて必要な知識を吸収できる。講師は「鉄拳」シリーズなどの開発陣が担当。また「PS2」用の開発カリキュラムもある。第一期生十五名の募集が始まっており、受講期間は六ヵ月となっている。

ナムコの沢野和則ナムコDHG担当執行役員は「時代は本物のゲームを求めており、本物の人材を育成することが急務となっている。ナムコDHGはそういう要請に応えるもので、ゲームのプラニング、プログラム、ハードウェア、サウンドなどゲーム制作に必要な専門カリキュラムを用意している。DHのノウハウとナムコの親身な指導で期待に応えたい」と説明した。

DHの杉山社長は、「DHの卒業生は六年間で一万六千人に達する。卒業生の多くがゲーム業界に就職しているが、DHでできなかった少数精鋭教育、インターン制度の二点がある。ナムコDHGはこれらを実現するものとなる」と語った。

ナムコではナムコDHGをクリエーターのための大学院と位置づけている。

セガ社、日米間 ネット対戦開始

DC用「チューチューロケット」で

セガ社は三月九日、家庭用TVゲーム機「ドリームキャスト」（DC）で全世界ネットワーク通信対戦を開始した、と発表した。DCゲームソフト「チューチューロケット！」が米国で三月七日発売されたため、日米のプレイヤー同士がDCネットを通じて同時対戦できることになった。

「チューチューロケット！」は四人対戦のドタバタアクションパズルゲームで、壁に当たると右に曲がるネズミたちと、三つまで置ける矢印を使って、自分のロケットにネズミを誘導。ネコの襲撃をかわして救い出したネズミの数を競い合ったりするゲーム。一人でも二人でもプレイ可能。

対戦中相手にいろんな短いメッセージを送ることができるのが特徴で、ネット対戦では、日本語版で日本語で送ると英語版では英語で届くことになる。欧州版が出荷されると、さらにネット対戦の輪が広がるので、大いに期待されている。

任天堂、電通で 合弁の開発会社

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）と㈱電通（本社東京、成田豊社長）は二月二十九日、携帯型TVゲーム機用ゲームソフトの開発会社、エヌディーキューブ㈱（本社東京、相良守哉社長）を三月一日付で設立すると発表した。資本金三億円のうち七八%を任天堂が、二二・三%を電通が出資する。

任天堂は据え置き型の家庭用TVゲーム機から携帯型での実績があり、さらに移動体通信端末でのゲームソフト開発をめざしている。電通はメディアミックスで実績があり、両社が協力することで斬新なゲームソフトの開発が期待されるとして提携したもの。

新会社社長の相良氏は電通の研究開発本部R&D局次長。社員は五十人程度。八月出荷予定の任天堂「ゲームボーイアドバンス」用のゲームソフト開発を進める。

論潮 退会の理由

業者団体というのは、その業界の正しい発展を促進するための環境整備など、加入する会員の共通の課題に取り組むものだということができるが、AM業界ではこれが最近はっきりしなくなってきている。もっともどの業者団体にも属さない業者というのはいて、そういう業者にしてみれば、余計な期待をすることもなく、また余計な負担もせずに済むので、悩むことはない。加入する、しないは自由なのである。

業者団体から退会するケースが最近増えてきているのは、長引く深刻な不況が理由になっているのはもちろんのことであろうが、単に失望したためだ、と聞くことがある。なにかのコマーシャルの文句ではないが、何も聞かない、何も言ってこないからだという。どういうことかといえば、会員共通の問題点、課題というのが目の前に差し迫っているのに、会員の意見を聞こうとしない、また具体的に解決するためにどう進めていくのか示そうともしない、というのである。

機関紙（誌）は送られてくるが、共通の重大な課題については触れられておらず、あるいはまったく無視されている。理事会などの議事内容は決まったことしか示されないか、ひどい場合は項目しか示されず何を決めたのか不明というのもある。いったいなぜこんなことになるのか。どうしたら改善できるのか。

業者団体は加入する会員の総意を尊重するところから出発しなければならないが、これを軽視するとたちまち後退する。例えば役員改選は、選挙なしだと簡単で済むが、会員の意思が反映され難くなる。総会、理事会などの会合ではできるだけいろんな意見が出るほうがいいが、これをできるだけ省略しようとすると停滞が始まる。

そしてもっとも大切なのは議論に必要な情報が隠されていない、つまり公開されているということである。役所のための団体でない以上、業界のため業者のため生かせる工夫がぜひとも必要だ。

人事異動

CSK総合研究所

（2月16日）社長、セガ社副社長ソフト研究開発本部長鈴木久司▽取締役（セガ社第二ソフト研究開発部長）鈴木裕▽取締役、大崎誠▽同、総務部長古川憲司▽取締役（社長）セガ社社長入交昭一郎▽取締役、セガ社専務執行役員中村俊一▽監査役、管野暁

退任（取締役）湯川英一▽同（同）広瀬省三▽同（監査役）鈴木孝博

スガイ・エンタテインメント

（4月1日）営業本部長兼映画推進部長（営業第一部長兼営業推進部長）常務土肥征治▽兼ゲーム推進部長兼カラオケ推進部長、取締役営業第二部長熊谷正志▽執行役員営業第一部長兼ボウリング推進部長兼その他アミューズメント推進部長（旭川地区総支配人）坂本豊経理部長、荒井隆夫▽スガイディノス総支配人（帯広地区総支配人）宮内和士▽室蘭地区支配人（スガイディノス総支配人）若松利勝▽帯広地区総支配人（スガイテイネ総支配人）加藤昌彦▽スガイテイネ総支配人（ディノスパーク支配人）小池裕之

▼機構改革＝①管財部を総務部に統合、②営業推進部を映画推進部、ゲーム推進部、カラオケ推進部、ボウリング推進部、その他アミューズメント推進部に分割

サミー

（4月1日）兼法務部長、取締役管理本部長崎野清文▽販売促進部長（特機販売部長）取締役SP営業本部副本部長村木勝典▽商品部長（営業推進部長）同谷沢鉱次▽SP営業本部管理部長（業務部長）小宮隆▽同営業統括部長、近藤克哉▽同販売統括部長、関村都志雄▽管理本部情報企画部長、須貝敦

SNK

（4月1日）社長（常務）北野一成▽相談役（会長）川崎英吉▽退任（社長）高堂良彦

事務所移転

㈱グッド＝東京都豊島区長崎四丁目八番十四号、☎3554－4081、伊藤雅博社長。

コナミ㈱・CP事業本部＝東京都渋谷区道玄坂一の十二の一、渋谷マークシティウエスト22F、☎5458－0573。CP事業部☎1041。メジャー事業部☎1044。SC事業部☎1045。宣伝企画室☎1046。

㈱ハピネット・アミューズメント事業部＝東京都台東区駒形二丁目四番五号、駒形CAビル2F、☎3847－6769。トイライフ事業部☎2301。

㈱ユウビス・東京営業所＝東京都台東区下谷二の二十四の十一、ハイマート入谷803、☎5824－7161（福岡営業所は閉鎖）。

㈲インティ・クリエイツ＝千葉県市川市平田三の五の二十三、トノックスビル2F、☎（047）370－7402、会津卓也社長。

㈱バンウェーブ・名古屋営業所＝名古屋市昭和区御器所三丁目二番五号、バンダイビル2F、☎（052）883－5303。管理本部☎889－7811。大阪営業所＝大阪市北区豊崎四丁目十二番三号、バンダイビル7F、☎6292－5500。

㈱フィルモア＝兵庫県川西市萩原台西一丁目二十六番地、☎（0727）91－1955、森田登志喜社長。

㈱シグマ・福岡営業所＝福岡市早良区西新四丁目三番二十号、西新柴藤ビル、☎（092）846－0140。

懇親パーティーで（左から）ナムコの長井潔課長、加々見章部長、三栄の田中一彦社長、彩京の前田康博部長

懇親パーティーで（左から）東横娯楽の村山嘉男社長（神奈川県協会長）、ハローズの牧野憲治社長、ホープの矢野徳蔵専務

懇親パーティーで（左から）ナムコの鈴木登部長、アイモの田口宜由社長、カプコンの吉田昌稔常務、初野純孝部長

続 アミューズメントエキスポ2000 出展内容

（前号からの続き）

その他アーケード機

工夫を加え開発に意欲 子ども向けが増加傾向

TVゲーム機（本紙前号参照）以外のアーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）については、ナムコの中華鍋を振るゲーム、トーゴの足でゴキブリを踏みつけていくゲーム、コナミの格闘ゲームの要素を採り入れたパンチングマシン、エイブルの景品を選ぶ標的を加えたガンゲーム機などに工夫が見られた。

またカトウ製作所は新しい試みのプライズゲーム機を参考出品し開発意欲を示した。ルーレットで景品を傾けて落とすタイプのものが同社のほかカプコン、彩京などが出品し増える傾向にある。

ボタンでぬいぐるみを踊らせるエイコーの「ダンシングキティ」

景品を選択できるエイブルのガンゲーム機「ミレショットダーツ」

このほかアトラス、エイコー、こまや、サミーなどが操作部分の高さが低い子ども向けゲーム機を紹介し、SC用の新作にも意欲が見られた。

アトラス

プレイフィールドの高さを低くしデザインを一新した子ども用「**ラリーポイント・タイムアタック**」を披露した。

エイコー

音楽に合わせてボタンを押すとぬいぐるみが踊る「**ダンシングハローキティ**」、電光式の「**忍たま乱太郎るんるんルーレット**」、「**ハローキティのGO!GO!スクラッチ**」、「**おじゃる丸のルーレットゲーム**」のプライズゲーム機新作四機種を出品した。

エイブル

ピストルでBB弾を発射し窓に現れる宇宙人をやっつけていくガンゲーム機で、一定得点以上でルーレットの数字を撃つモードに進み同番号の景品を払い出す「**ミレショットダーツ**」、景品落とし機のアームを変更しフィーバー機能などを加えた「**ヘキサプレジデントコンバージョンキット**」、バックアップ機能などを追加した「**スターライトチャンス・パート2**」を紹介した。

カトウ製作所

ルーレットの数字により景品バケットを傾けるシリーズで、一段とコンパクト化しながらも大型景品を六種類使用できる「**ファンシーリフターデミ**」、二人用にした大型機「**ファンシーリフターツイン**」（本号「話題のマシン」参照）を出品。

また参考出品として、回胴式のように回る曲面回転LED表示板によるスロットを採用し、キャビネットの両側で二人がプレイできる「**ルミスピンプライズ**」、魚釣りをテーマにサオを伸ばし先端の磁石で景品トレイを引き寄せる「**フィッシングハンター**」、ゴルフボールに見立てた大きなクリスタルボールを前方へスライドさせてルーレットを止める「**グッドショット**」、キャラのプレートをボタンで左右移動、ジャンプさせ流れてくる電光を避ける「**アイゲッチュー**」の四機種を紹介。

カトウ製作所の参考出品機で左上は「アイゲッチュー」、右上「ルミスピンプライズ」、左下「グッドショット」、右下「フィッシングハンター」

カプコン

ルーレットにより大型景品を入れた半円形の入れ物を左右へ傾けて景品を落とす「**ミルキースイング**」を参考出品した。

コナミ

TV画面に敵キャラが現れパンチを繰り出してくる（左右に各三つあるパッドがランダムに起き上がってくる）のを、備え付けのウレタン製グローブでタイミングよく叩いていく「**パンチマニア北斗の拳**」を披露した。

こまや

おみくじをテーマに払い出す景品カプセルの大きさで運勢を占う「**開運・御宝御殿**」（本号「話題のマシン」参照）、大中小の景品カプセルを電光ルーレットで狙う「**フラワールーレット・ブンブンストップ**」、パチンコ式で玉を入れたポケットのラインを揃える「**マリンサークル**」、またスマートボールタイプの「**ライブリーボール**」（総販売元メモリーズ、船井ヒューコムも出品）を紹介。

上の写真は彩京が出品したユウビスの「UFOパニック」と「サンデーフィッシング」、下はブライト製「ブブトンアタック」

左はこまやの新プライズ機「開運・御宝御殿」

左はコナミ「パンチマニア・北斗の拳」

彩京

スマートボールタイプのユウビス〝スマートキッズシリーズ〟第六弾「**サンデーフィッシング**」と七弾「**UFOパニック**」、ルーレットで大型景品を吊り下げたフックを傾けるブライト製「**ブブトンアタック**」、運勢や相性など十項目のジャンルを占うサウンドウェーブ／B&F「**新どうぶつ占い**」を出品した。

右の写真はサミーが出品した六人用プライズマシン「ラウンドスクエア」

右はシーディックのパンチング機「クレイジービート」（右）と「ジュニア」

サミー

ベルト式コース上を、磁石の応用で固定されていない自動車を走らせるドライブゲーム機「**ドラえもんの運転だいスキ**」、傾斜レール上をアームで景品を押し上げていく六人用プライズマシン「**ラウンドスクエア**」を展示。

シーディック

ボクサー人形の指定された部分にパンチとキックをする「**クレイジービート**」（リング付き）と「**クレイジービートJr.**」、ボールを投げてLED数字を止める「**ジャスト10**」などを展示した。

セガ社

二本のレバー操作でリフトの位置を決めた後、リフトが前進してアームを伸ばし景品を引き落とす二人用プライズマシン「**UFOプライズステージ**」、「ディズニーファンスクエア」用としてタッチペンを使う「**ミッキー&ミニーぬりえクラブ**」、じゃんけんゲーム「**くまのプーさんジャンケンステップ**」、デザインを一新した「**ミッキー&ミニー・パズルショック**」などを展示した。

AOUエキスポで話題のアーケードゲーム機

デジモンバトル02（バンプレスト）

ドラえもんの運転だいスキ（サミー）

パンチマニア・北斗の拳（コナミ）

ピカチュウじゃんけん隊（バンプレスト）

ゴキデタホイ（トーゴ）

ラリーポイント・タイムアタック（アトラス）

ダンシングキティ（エイコー）

ミルキースイング（カプコン）

料理の達人（ナムコ）

ドンとアップ（ナムコ）

ファンシーリフターデミ（カトウ製作所）

スーパードリームチャンス（昭和技研）

UFOプライズステージ（セガ社）

トーゴ

足元からランダムにはい出してくるゴキブリを足で踏んでいくもので、出てくるゴキブリに対応して上部で光るボタンを手で叩いてもゲームが進められる「**ゴキデタホイ**」を披露。

またミニパターゴルフゲーム機で透明ドーム内のホール部分の芝が動く「**ファミリーパットゴルフ**」を参考出品した。

トーゴが披露した「ゴキデタホイ」（上）と「ファミリーパットゴルフ」

ナムコ

中華料理のいため物をテーマに、中華鍋を振って中に入っているボールをリングに通していくゲームで、得点により景品（吊り下げ式でレトルト食品や菓子袋など）を一～三個払い出す「**料理の達人**」を披露。

また大きなフットボタンの上に立ち、ジャンプして着地した時の力に応じてランプが上昇、指定位置に止まると大型か中型景品を払い出す「**ドンとアップ**」、前方のパネルにボールを当てるバッティングマシンで、ヒットや三塁打のパネルによる野球ゲームと1－9の数字パネルを狙うモードを選択できる「**バッティングキング**」を出品。

このほか四層の吊り下げ景品を電光ルーレットで狙う五工社製「**コズミックガーラ**」を出品した。

ナムコが展示したプライズマシン「コズミックガーラ」（上）とモードが選択できるバッティングマシン「バッティングキング」（下）のようす

上は中華鍋を振るナムコ「料理の達人」、右下はボタンに乗る同「ドンとアップ」

バンプレスト

ピカチュウがニャースとじゃんけん（三回）しながら前進し相手の陣地に入れば景品を払い出す「**ピカチュウじゃんけん隊**」、ボタンで戦闘メカを打ち上げ上部の〝デジモン〟をやっつけるとキャラキーホルダーを払い出す「**デジモンバトル02**」、アニメ映像を楽しみながらゲームもする「**すーぱーてれびでんわ・それいけ!アンパンマン**」などを紹介した。

富士電子工業

ボールを盤面下部のポケットに入れながら矢印ランプを進め、ゴール到着でキーホルダーを払い出す「**あつめてスターキッズ**」を参考出品した。

富士電子工業のプライズ機「あつめてスターキッズ」

船井ヒューコム

ビル解体をテーマに鉄球を吊り下げたクレーンを操作し、ビルの絵に設けた爆発マークに鉄球を当てていくというプライズゲーム機「**ボンバークレーン**」、ビリヤードをテーマにレバーで手前の赤玉を突いて、フィールドの奥に並べられた数字玉に当てていくプライズゲーム機「**ハスラーショット**」、中央が少し盛り上がった細長いフィールドの両側で二人が向き合い、回転と左右移動を兼ねたレバーでボールを弾き合い相手ゴールに入れる「**シュートアウト**」などを紹介した。

またドリル部分を改良しキャビネットの色彩をカラフルにしたバージョンアップ版の米国ベンチマーク社製「**ドリル・オ・マチック・プラス**」を出品した。

友栄

ルーレット式プライズマシンで当たりに止まった時、または止めた個所のハートマークの数によるポイント（コンティニューで残る）が八つになった時に大型吊り下げ景品を払い出す昭和技研製「**スーパードリームチャンス**」を披露。このほか同「サイバースペース」などを紹介した。

左はバンプレストの小間で各種キャラのぬいぐるみとコスプレ

メダルゲーム機

フィーチャー加え演出 SC向けが増える傾向

メダルゲーム機の分野は新コンセプトの模索が依然として続いており、とくに多人数用ゲームでその傾向が強い。いろいろなゲームフィーチャーを組み合わせたり、演出面に工夫を凝らしたものなどが参考出品されたが、その分ゲーム内容が分かりにくくなるというきらいがある。ゲームコンセプトを中心とした開発が望まれる。

一方で子ども用、SC向けのメダルゲーム機が増え、それらは簡単なTVゲームプレイの結果に応じてメダルを払い出すものが多い。

エイブルは、演出画面を映し出す10インチTVモニターを上部に設置したセタ製キャビネットに、アルゼ製パチスロ機を組み込んだ「**8スロ王国DX**」（「アルゼ王国DX」を名称変更）を紹介。

コナミは、回転フィールド中央からボールが出てきて周囲の数字ポケットに入ることでビンゴゲームをする十人用で、座席とキャビネットを一体化した「**ビンゴブーマー**」、メダルが回転しながら落下する四人用プッシャー機で十台まで連結できる。

プログレッシブ機能搭載「サイクロンフィーバー」、「マジックシアター」第二弾「ラブリーバブリー」、「スティングネット」用のスロット二種類、SC用「ぴっかりチャンス」などを出品した。

こまやは、半球ドーム内に大きなサッカーボールが転がるルーレットゲームでフィーバーチャンスもある「ゴールゲッター」を披露した。

サミーは、音楽などを一新した「60sドリーム・ニューバージョン」、パチスロ「仮面ライダー」、スロット「ファイヤービンゴ」、またSC用は縄投げで牛を捕まえる「ゴーゴーカウボーイ」、景品落としがテーマの「おとしちゃオットット」、戦闘機を撃ち落とす「大砲でドボーン」を出品。

シグマは、タッチパネル式縦型TV画面でソフトをCD-ROMで交換する「ファンタジアステーション」、TVスロット「ボーナススピンZ」、メカスロット「フリーNW」、TVポーカー「ウイニングプログレッシブ・ジョーカーズワイルド」、TVカードゲーム「クール104ザ・ホイール」とスロット「ホイールパニック」、またSC用で百メートル競走がテーマの「みんながんばれ！ダッシュヒーロー」など多数紹介。

ジャレコは、SC用TVメダルゲーム機「どうぶつ運動会・わんぱくつなひき」を参考出品。

セガ社は、実際の水を使用した十人用ボートレースゲームで「ナオミ」によるCG映像を流す「ボートレースオーシャンヒーツ」、画面の演出などさまざまなフィーチャー付きメダル落としで三角柱キャビネットを使用した三人用「ダンシングフィーバー」、SC用TVメダル機でハンググライダー飛行をする「スカイチャレンジャー」、スケボーのレース「ハイパースケボー」を披露。

タイトーは、スケート、サーフ、スノーの各ボードでジャンプするSC用「バブルンのくるくるジャンプ」、同社パチスロ第二弾「チェリーキューブDX2WAY」を発表。

トーゴは、投入メダルを回転ディスクの穴に入れる「ディスコロン」、ボールをキャッチする「ラッキーターゲット」、ペイアウト率自動調整機能採用プッシャー「メダルサルベージ」を展示。

東プロは、スマートボールタイプ「モンスターパニック」、パチスロ「プロハンターFX」など。

ナムコは、ピストル型の操作部にメダルを込めてトリガーを引くと、メダルが傾斜ガラス板を転がり、前方CG画面上の敵キャラに当たると撃破できるという「射撃楽園」を参考出品。

ハーテックは、スロットとプッシャーを組み合わせたウイズ製「ミレニアムドラゴン」を紹介。

バンプレストは、キャラが回転飛行するSC用4Pルーレット「こっちにおいでよドラえもん」、ミニスロット「デジモンスロット」と「おジャ魔女スロット」を展示。

富士電子工業は、ボールが転がってレースするSC向け四人用「イルカのなみのりパーク」、フィールドを一新した「それいけおうまさん・バージョン2」を参考出品。

船井ヒューコムは、アイモ製の電光点滅式「メダキッズ」を紹介。

漫充堂は、4Pルーレット「ドリームラン」、TVポーカーやTVスロットなどを出品。

友栄は、落下メダルを並べてビンゴゲームをする昭和技研製「ブンブンハッチ」を紹介した。

上はエイブルが展示したセタ／アルゼのパチスロゲーム機「８スロ王国ＤＸ」

上の写真は大きなサッカーボールが転がるこまやの４Ｐメダル機「ゴールゲッター」

船井ヒューコムが出品したアーケード機で、写真上はボールを打ち合う「シュートアウト」、右上はビル解体がテーマの「ボンバークレーン」、右下は「ハスラーショット」

上の写真はセガ社「ボートレース・オーシャンヒーツ」、右は同社３Ｐメダル落とし「ダンシングフィーバー」

上の写真はコナミの新作「ビンゴブーマー」

右の写真は、銃でメダルを撃ち出し画面上の敵キャラをやっつけるナムコ「射撃楽園」

下の写真は富士電子工業「イルカのなみのりパーク」

上の写真はシグマの「プログレッシブジョーカーワイルド」

上はバンプレストの「こっちにおいでよ！ドラえもん」

AM自販機

シール機は続編が中心 携帯電話用の入力機も

AM自販機の分野はシール機ブームの後落ち着いており、完成品の新作は少なく新バージョンの開発が中心となっている。

今回は携帯電話の待ち受け画面に写真や絵柄を入力するものや、インターネットで顔写真を送信するものなどが、新ジャンルの製品として出品された。

アトラスは、子ども向けに操作部を低くしたシール機「プリクラキッズDX」、顔写真／ネームシール／プリクラ、NTTドコモのiモードと連動させた「プリネットステーション」、バージョンアップ版の「ドリームステーションラブ・ミレニアム」、「カードグルービー・スプリング」、「シースルーショット2000スプリング」などを展示した。

オムロンは、新機能を追加した「アートマジック・ミックス」と「透明マジック・ミルキー」を紹介した。

カプコンは、携帯電話の着メロ入力機に、同社キャラなどの画像を待ち受け画面に入力できる機能"マチキャラギャラリーズ"を追加した新「着メロコレクション」を披露した。

コナミは、撮影した顔写真をインターネットでメール送信するもので、携帯電話にも入力でき、相手先アドレスは音声でも入力可能な「プリプリキャンバス・インターネットバージョン」を出品。

彩京とテクモは、顔写真を携帯電話（iモード）の待ち受け画面に入力しシールも作成するCSKエレクトロニクス製「iショット」を参考出品した。

ジャレコは、携帯電話の待ち受け画面に顔写真を入力するもので、カラーとモノクロの両方に対応した「ケータイまちうけショット」、新フレーム版「なんでもシール委員会・ぜ〜んぶアタシ」を紹介した。

船井ヒューコムは、携帯電話の着信メロディーとショートメール（定型文）を入力できる「着メロスタンド」を出品した。

アトラスの子ども用シール機「プリクラキッズ」

乗物機・遊園施設

小型は人気キャラ主流 エアー遊具は実物展示

小型乗物機分野は人気キャラを採用したものが中心となっているが、オリジナルデザインの開発も進められている。

遊園施設は、エアーアクション遊具が実物展示されたほかは、トーゴがパネル展示したにとどまった。AOUエキスポではこれまでも遊園施設メーカーの出展はほとんどない。

エイコーは、グランドピアノをデフォルメしたデザインでカラフルな鍵盤を叩いて演奏もできる定置型乗物機「ハローキティえんそうかい」（ホープのOEM）を披露した。

上の写真は日邦産業が展示したエアー遊具「メロディーバウンズ」

ＣＱアメニックのエアー遊具「バルーンサーカス」と抽選機「パピヨン」

タイガー娯楽が展示したエアー遊具「ミニボー・サッカーバージョン」

オリエンタル産業は、扇風機で舞う風船の中で遊ぶ「ふわふわふうせん」を展示した。

シーキューアメニックは、大小のボールで遊ぶエアー遊具「バルーンサーカス」を展示。

タイガー娯楽は、エアー遊具とボールプールを組み合わせた「ミニボー・サッカーバージョン」を出品した。

日邦産業は、上部に巨大なウサギをデザインしたエアーアクション遊具「メロディーバウンズ」を展示。またバッテリーカーの"野菜・果物シリーズ"新作「スイカ」と「みかん」、ほか一連の小型乗物機を出品。

バンプレストは、キャラの中に入ってハンドルなどで遊ぶ定置回転式乗物機「にこにこドラえもん」（ホープのOEM）を展示。

ホープは、バスの運転席をリアルに再現し、シフトレバーとペダル、ワイパー作動や行き先表示変更などができる各種ボタン類を設けた定置型乗物機「ちびっこ交通」を披露した。

また"キティ"を乗せたオープンカーをデフォルメした定置型乗物機「マジカルドライブ」（カプコンへのOEM）、エイコーとバンプレストへのOEM新製品を紹介し、開発意欲を示した。

このほかトーゴが、一連の従来乗物機を展示し、各種遊園施設を写真パネルで紹介した。

にこにこドラえもん（バンプレスト）

ハローキティえんそうかい（エイコー）

スイカ（日邦産業）

マジカルドライブ（カプコン）

ホープは定置型乗物機の新製品「ちびっこ交通」をバス停や電柱とともに展示しアピール。左は同機のリアルな運転席

部品・景品・その他

部品関係は、旭精工が新カードディスペンサーとして、ラップされたカードを払い出す「VCD-300」、カードを傷めない上出しタイプ「TDC-2000」、多彩な機能を搭載したICカードディスペンサー・エンコーダー「SCD-1000」のほか、ベルトエントリーホッパー「BE-15」、軽量プラスチック構造のセレクター「PFB-730」、スリムな紙幣払い出し機「EBD-1000」を紹介。またメダル貸／両替機「AC-1200T」なども展示。

三和電子は、アナログ式操作レバー、デジタル式シフトレバー、照光式押しボタン「ハート型」「星型」「7セグ内蔵型」など各種部品を展示。

芝商事は、メダルや景品の払い出し設定基板、ハーネス、電源、コインシューター、メダルや景品の払い出し設定基板などを紹介した。

セイミツは、照光式ボタン用LEDランプ、操作盤など部品を出品。

ファーストロックは、各種の鍵・錠を紹介。

景品類は専業者が十四社も出展した。うちエイコーはサンリオキャラ中心、エスケイジャパンは「忍たま乱太郎」のぬいぐるみなど、トップ産業はキーホルダーと時計など、丹羽はアニマルキャップ、ピーナックラブはライター型時計などをそれぞれ出品。

上の写真は画面にタッチすると魚が反応するセガ社「フィッシュライフ」の展示

上の写真は「100円インターネット」を紹介したハーテックの小間にて

上は「忍たま乱太郎」のぬいぐるみ景品をコスプレでPRしたSKジャパン

右はカード払い出し装置や硬貨メカを出展した旭精工の小間

その他の分野では、硬貨作動式インターネット端末機として、アトラスと東プロがランシステム開発「コイネット100」を、ハーテックが「百円インターネット」を紹介した（2めん記事参照）。

このほかIDI企画が硬貨作動式ビリヤード台と、卓球台やテーブルとしても使える韓国製の家庭用ビリヤード台を紹介した。

オー・エム・アイは店舗用の各種監視カメラシステムを出品。

シーキューアメニックは、透明ドーム内に手を入れて舞うクジをつかむ抽選機「パピヨン」を披露した。

セガ社は「VR水族館」の単体モニターで、画面にタッチするとエサがまかれたり魚が反応するものでコンパクト化した「フィッシュライフ」を参考出品した。

日本ユニカは付帯機器として、メダル識別装置「メダルショット」、メダル預かり業務を自動化する「メダルバンク」にデータ管理機能を加えた「メダルバンク2」、ゲーム機の集金作業をバーコードによりサポートする「コインエクスプレス」、指紋照合とタッチパネル式のタイムレコーダー「ハロー！」を出品。

マリンゲームは両替機とメダル貸機、券売機、紙幣計数機などを紹介。

ママ・トップは、新品の中古ゲーム機の販売、サービスなどの態勢をアピールし、ナムコ製プライズマシンの新品を展示した。

SNK

ERI　TARMA　PHIO　MARCO

ねおぼけくんも登場

NEO プリント Multi

愛くるしくてカワイイ仲間たちのフレームでいっぱい！

NEO PRINT CUTIE & HEROES

イエーィ

ネオプリ キューティ&ヒーローズ

●44フレーム
●4連写マルチ/16連写マルチ搭載

Cuty Heroes　UDO-KUN　PURI-PURI-POO　STAR　CUTIE HEROES

この他にもカワイイフレームがいっぱい。

© SNK 2000

史上最大の戦場が待っている。

メタルスラッグ3

METAL SLUG 3™

陸に空に海に大活躍する戦闘メカの数々！

"ワープゲート" にとびこめば、そこには新たな攻略ルートが?!

全てのフィーチャーが圧倒的なボリュームで登場するシリーズ第4弾!!

NEOGEOはSNKの商標です。　©SNK 2000

NEO GEO

落ちてくるボールをキャッチして景品をゲット!!

あそびかた

①コインを入れて景品セレクトボタンを押すとゲームがスタートします。

②トラックボールを操作してボールをキャッチしてください。

③20コ以上キャッチすると景品が払い出されます。

DYNAMITE KEEPER

ダイナマイトキーパー

●使用電源：AC100V±10V (50/60Hz)
●消費電力：170W
●寸　法：幅850mm×奥行き1000mm×高さ1900mm

株式会社　SNK

本　　社　〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売　〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(6339)5588　FAX.06(6339)3313
東京販売　〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F　TEL.03(5530)2082　FAX.03(5530)5202
名古屋販売　〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
福岡販売　〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。　最新情報をインターネット上でご覧ください。

SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp/

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

MGMグランド社が ミラージュ社買収合意
新社名未定だが、巨大カジノ経営会社に

米国ラスベガスを拠点にするカジノホテル大手のMGMグランド社（テランス・ラニ会長）は、同じく大手のミラージュ・リゾーツ社（スティーブ・ウィン会長）を六十四億ドルで買収することで合意した、と三月六日に発表した。

MGMグランド社はラスベガスの「MGMグランド」、「ニューヨーク・ニューヨーク」を経営、またデトロイトや豪州、南アフリカのカジノなど世界で十のホテルを所有している。九九年度売上高は約十五億ドル。

ミラージュ・リゾーツ社はラスベガスの「ベラージオ」、「トレジャーアイランド」、「ゴールデンナゲット」など四ヵ所を経営。九九年度売上高は二十六億五千万ドル。

MGMグランド社は二年間の検討を経て今年二月二十三日、ミラージュ・リゾーツ社に買収を提案した。これは一株十七ドルの値段を提示したもので、ミラージュ・リゾーツ社はいったん買収を拒否した。しかし提案期限が迫るなかで、一株二十一ドルをMGMグランド社が提示したことで合意した。

MGM GRAND
THE CITY OF ENTERTAINMENT
BELLAGIO
LAS VEGAS

MGMグランド社はミラージュ・リゾーツ社の株式を四十四億ドルで買い取り、またミラージュ・リゾーツ社の負債二十億ドルを引き受けるので、買収金額は六十四億ドルとなる。ウィン会長は約二千四百万株所有していたので、五億ドル以上の現金を受け取ることになる。

MGMグランド社は買収後合併し、新会社となるもようだが新社名は未定。ウィン氏が経営陣に加わるかどうかも分からない。しかし新会社はラスベガス大通りのカジノ市場で二七%近い巨大なシェアを確保することになる。

MGMグランド社の持株会社、トラシンダ社のオーナーはカーク・カーコリアン氏。同氏は古くはフラミンゴホテルの買収売却や映画スタジオMGMの買収などで知られる。ミラージュ・リゾーツ社のウィン会長は、アトラクションをカジノホテルに導入し、カジノ経営のイメージを変えた人物として知られている。

ドイツIMA 会場を今回移転
それよりユーロ貨対策が大事

ドイツIMA00（一月一九－二十一日）は、十九年間使ってきたフランクフルト展示場が使えないため、今回初めてニュールンベルグで開催された。九七年までフランクフルトで一月開催だったのが、九八年は十一月開催に切り替え、それが不評だったため一月に戻したらフランクフルト展示場が先に埋っていたことによる。

主催者の遊技業団体連合、VDAI（ガーゼルマルグループのポール・ガーゼルマン会長が会長となっている）は、会場変更により、来場者が減るのではないかと案じていたが、例年をやや下回る約一万人が来場してよかったとしている。会期も四日間から三日間に短縮したが、これはほとんど影響しなかった。

ドイツの遊技機業界は回転円盤方式の射幸遊技機（英国のAWP機に相当する）が主役で、日米欧のAMゲーム機はわずかしか出品されない。ドイツは二〇〇一年のユーロ硬貨発行に備え、二百四十万台の遊技機で硬貨システムを交換しなければならない。その費用はおよそ十一億マルクにも及ぶとされている。

IMA2000で、ゲーミング機「ブラックジャック」出品のようす

映像だけでなく 外観もアピール
マックスフライト社2種

米国マックスフライト社（ニュージャージー州レイクウッド、フランク・マックリンチック社長）の映像シミュレーターは二人乗りのカプセルを三六〇度どの方向にも回転できるのが特徴で、日本にもいくつか輸入されている。

同社新製品「マックスジラ」は巨大なタイヤを持つ怪物トラックをテーマとするもので、異常に大きく、外観だけで人を圧倒させる。映像ソフトは写真のとおり。

ボブスレーをテーマにした「サイバースレッド」の場合は、従来の「マックスフライト」製品に雪景色のデザインを施しており、映像ソフトは写真のとおり。

映像ソフトに合わせて装置全体に装飾を施すとなると、コストがかかりすぎると思われるが、外観も大きな要素とばかり力を入れている。確かにそれも一理あると考えられる。

MaxZilla　映像

Cyber-Sled　映像

International Trade Show

Show	Date
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Apr. 11-13
World of Entertainment (Prague, Czech)	Apr. 27-29
TiLE'00 (London, UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
AALARA'00 (Gold Coast, Queensland, Australia)	May. 22-25
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June. 28-July.1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 17-20
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept. 20-22
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept. 20-22
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept. 26-28
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Forainexpo'00 (Paris, France)	Dec. 6-8

米国カードシステム特許 1社除き和解に
ダークフォース社が訴え

硬貨投入ではなく磁気カードなどを使用して業務用ゲーム機を作動させるという特許（米国特許4575622）を持つ米国ダークフォース・トレーディング社（イリノイ州ホフマンエステーツ、フランク・ペルグリーニ社長）が、カードシステムを使っていた大手オペレーターを訴えていたが、一社を除いてすべて和解した。「リプレイ」三月号が報じた。

この特許は八三年七月に申請、八六年三月に登録された。ダークフォース社によると過去一年半の間に、ウォルトディズニー社、ESPNゾーン社、シリコン・エンタテイメント社、セガ・ゲームワークス社などを訴えてきたが、訴訟継続中のセガ・ゲームワークス社を除いてすべて和解した。和解に際して一台当たり三千ドルを受け取った。

使用されたカードシステムはほとんどがプリペイドカードに属するもので、アミューズ・ソリューション社、アメリカンエキスプレス社、アプライドリソース社、インターカード社の製品だった。

シリコン・エンタテイメント社はNASCARシリコンモータースピードウェイを五ヵ所で運営しているが、今年二月に和解した。またメキシコのメキセル社は、ダークフォース社からライセンスを得た唯一のメーカーとなっているとのこと。

この特許は製品ではなくシステムを内容とするもので、メーカーには関係ないはずだが。

ミッドウェー社ら 大手3社が訴え
倒産したサンベルト社を

米国の大手メーカー三社が三月十五日までに、すでに消滅した大手ディストリビューターのサンベルト・アミューズメント&ベンディング社（テキサス州アービング、デイブ・パターソン社長）を連邦破産裁判所に訴えた。

サンベルト社は連邦破産法の手続きをとっていないが、昨年十一月に事実上倒産した。バンク・オブ・アメリカがサンベルト社の資産をすべて差し押えたし、サンベルト社のディストリビューターとしての業務をサウスゲート・モス社に譲渡してしまったからである。

負債総額は七百万ドルと見られている。うちミッドウェー社が百七十万ドル、同社扱いのウィリアムズ社分が二十一万ドル、セガUSA社が五十三万ドル、ナムコ・アメリカ社が四十一万ドルの債権があることから、これら三社が提訴した。

ナムコ欧州から バルー氏が退社

ナムコ・ヨーロッパ社の国際販売担当部長だったフランク・バルー氏が二月に退職した。同氏は業務用販売で世界的に有名で、九八年七月にナムコ・ヨーロッパ社に入社し、ロンドンに移り住んでいた。

自販機市場7兆円台に
普及台数も0.7%増の554万台と堅調な伸び

年間普及台数と年間自販金額の推移

年	普及台数(台)	前年比(%)	自販金額(千円)	前年比(%)
'88（昭63）	5,238,890	102.7	4,959,894,666	111.8
'89（平元）	5,375,590	102.6	5,475,532,235	110.4
'90（平2）	5,416,370	100.8	5,823,506,991	106.4
'91（平3）	5,449,760	100.6	6,020,651,045	103.4
'92（平4）	5,466,110	100.3	6,240,528,321	103.7
'93（平5）	5,409,430	99.0	6,231,150,901	99.8
'94（平6）	5,412,460	100.1	6,435,228,108	103.3
'95（平7）	5,395,660	99.7	6,488,295,457	100.8
'96（平8）	5,440,570	100.8	6,612,568,860	101.9
'97（平9）	5,476,290	100.7	6,743,963,020	102.0
'98（平10）	5,500,400	100.4	6,896,948,870	102.3
'99（平11）	5,537,500	100.7	7,016,396,800	101.7

自販金額
普及台数
万台　600　500　400
兆円　7　6　5　4　3　2　1
'88　'89　'90　'91　'92　'93　'94　'95　'96　'97　'98　'99

日本の自動販売機（自販機）の九九年の普及台数と中身商品の売上高（自販金額）は、いずれも堅調な伸びを示した。

日本自動販売機工業会（事務局東京、小峯達男会長）がこのほどまとめた九九年版「自販機普及台数及び年間自販金額」によると、九九年十二月末現在の自販機と自動サービス機（両替機、コインロッカーなど）の普及台数は五百五十三万七千五百台で、前年比〇・七%（約三万七千台）増となった。

同工業会では、「飲料自販機が、中身商品メーカー間のシェア獲得競争の激化で新規ロケ開拓が積極的に進められたことや、投資効率の向上を図る自販機の長寿命化などで前年比一・七%増となったのが目立つ」としている。

普及台数の機種別構成比は飲料自販機が四七・九%と最も多く、次いで自動サービス機二二・一%、AM自販機やカード払い出し機など「その他」自販機一六・六%、たばこ自販機九・六%、食品自販機三・〇%で、この比率は従来とほぼ同じ。

中身商品別自販機台数では清涼飲料機が最も多く約二百十六万台、AM自販機・乾電池・玩具・カード機が七十一万台、カップ式コーヒーが十八万四千台、牛乳十八万台。うち清涼飲料、牛乳、切手・はがき類などの台数は増えたが、これら以外は減少または横ばいとなった。

自販金額は前年比一・七%増の七兆百六十三億九千六百八十万円で、初めて七兆円台に乗った。菓子類やカップめんなど食品関係以外が伸びた。

同工業会では、「主力の清涼飲料が小型ペットボトル入りなどで好調な売上げを示したことや、たばこなど中身商品の一部の価格改訂があったことが反映し全体として順調に伸びた」と説明している。

自販金額の中身商品別構成比は、飲料四四・〇%、たばこ二四・〇%、券類二三・九%の順で多く、この三分野で全体の九二%を占めている。

機種別普及台数

平成11年12月末現在

総台数 5,537,500台
飲料自販機 2,651,800台 47.9%
清涼飲料 38.9%
牛乳 3.3%
コーヒー・ココア 3.3%
酒・ビール 2.4%
食品自販機 168,700台 3.0%
ガム・キャンディ他 1.1%
パン・ケーキ・弁当・麺類他 1.1%
アイスクリーム他 0.8%
券類自販機 41,500台 0.8%
乗車券 0.4%
食券・入場券他 0.4%
たばこ自販機 528,700台 9.6%
その他自販機 919,300台 16.6%
切手・新聞・雑誌他 0.2%
カミソリ・靴下他 2.3%
生理・衛生用品 1.2%
乾電池・玩具・カード他 12.9%
自動サービス機 1,227,500台 22.1%
両替機 1.5%
パチンコ玉貸機他 0.6%
コインロッカー・パーキングメーター他 20.0%

日本自販機工業会調べ

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

3月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	サイレントスコープ（コナミ）	8.75
2	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	8.20
3	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	8.05
4	ワールドシリーズ99（セガ社）	7.86
5	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.56
6	ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	7.44
7	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.21
8	インベーション（ミッドウェー）	7.20
9	エリア51（アタリゲームズ）	7.16
10	サイト4（アタリゲームズ）	7.02
11	ガントレットレジェンド（アタリゲームズ）	6.95
12	バーチャコップ　2（セガ社）	6.94
13	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.91
14	ブリッツ99（ミッドウェー）	6.84
15	トータルバイス（コナミ）	6.75

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	クライシスゾーン（ナムコ）	9.29
2	ブレイブファイアファイターズ（セガ社）	9.25
3	オーシャンハンター（セガ社）	9.00
4	オフロード・サンダー（ミッドウェー）	8.60
5	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.53
6	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	8.52
7	LAマシンガン（セガ社）	8.50
8	タイムクライシス　II（ナムコ）	8.38
9	クレージータクシー（セガ社）	8.26
10	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.16
11	トーキョーウォーズ（ナムコ）	8.00
12	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	7.92
13	ホームランダービー・ピッチャーズデュエル（IL）	7.71
14	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	7.54
15	イビルナイト（コナミ）	7.50

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストライカーズ1945パートIII（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.90
2	ストライカーズ1945プラス（彩京／SNKネオジオ）	7.80
3	スポーン（カプコン）	7.75
4	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.73
5	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	7.67
6	NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.63
7	NBAショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.54
8	ストリートファイター3・サードストライク（カプコン）	7.53
9	D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	7.22
10	ストリートファイター　EX2（カプコン）	7.20
11	ストリートファイター3・セカンドインパクト（カプコン）	7.00
12	ポイントブランク　2〔ガンバァール〕（ナムコ）	7.00
13	デッド・オア・アライブ　2（テクモ）	7.00
14	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ）	6.97
15	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル　2〕（タイトー）	6.92
16	バスタムーブアゲイン〔パズルボブル　2〕X（タイトー／SNK）	6.89
17	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.70
18	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.68
19	ダイナマイトコップ（セガ社）	6.67
20	キング・オブ・ファイターズ・ミレニアムバトル（SNKネオジオ）	6.67

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ）	8.41
2	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.87
3	サウスパーク（セガピンボール）	7.79
4	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.69
5	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.64
6	リベンジ・フロム・マーズ（バリー）	7.40
7	ハーレーダビッドソン（セガピンボール／スターン）	7.22

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

「TPSシステム」のCGサッカー

好プレイを評価

テクモ「ワールドカップ・ミレニアム」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、「TPSシステム」第十一弾となるCGサッカーゲーム「テクモワールドカップ・ミレニアム」が三月二十三日発売となった。

これはシリーズ五作目で、新たに〝プレイ評価システム〟を採用。これはパスやディフェンス、セーブなどでの好プレイがポイント換算され、一定ポイントになると時間延長などボーナスが得られるというもの。また雨や雪が降るなど天候モードも充実させた。

八方向レバーと三つのボタンの組み合わせで多彩なプレイを駆使するほか、スタートボタンとレバーで攻撃的か守備的、後衛固めなど五種類の戦術から選択でき、途中で切り替えられる。このほか相手キックのブロック、レバーを同方向に二回倒したりボタンを長く押すなどの操作でヒールリフトやフェイント、相手選手の股間にボールを通すなどのプレイができる。

サブ基板OP価格十四万八千円、メイン基板のセット二十一万八千円。

テクモワールドカップ・ミレニアム

トラックボール操作で

ボールキャッチ

SNK「ダイナマイトキーパー」

㈱SNK（本社大阪、北野一成社長）から、サッカーをテーマとしたアーケードゲーム機「ダイナマイトキーパー」が三月下旬発売となった。

これはゴールキーパーがボールをキャッチするゲーム。ピン盤面の上部からボールが次々と落下してくるのを、トラックボールで下部のキーパーを左右へ移動させて受け取っていく。

制限時間内にボールを二十個以上キャッチすると、景品が払い出される。景品は上部に吊り下げられた三タイプのうち一つを最初に選ぶ。景品のタイプ別に難易度調整が可能。盤面にサッカーコートと選手が描かれ、雰囲気を盛り上げる音楽付き。OP価格五十八万円。

ダイナマイトキーパー

ユーエスのクレーン機

伊勢エビつかむ

「サブマリンキャッチャー」

ユーエス産業㈱（本社大阪、森莞爾社長）から、生きた伊勢エビをつかみ取るクレーン機「サブマリンキャッチャー」が二月中旬発売となった。

これはボックス内の下部が伊勢エビを入れた水槽になっており、プレイヤーが二つのボタンで三本爪のクレーンを右と手前へ移動させた後、自動的にクレーンが下降して水槽の中に入り、伊勢エビをつかみ取ると払い出し口へ落とすというもの。取り出し口の底は水切り板になっている（本紙第604号1めん参照）。

オペレーターは最初、約百㍑の水道水に海水の素（付属品）を入れて海水を作り水槽に注ぐ。ろ過器に汚れを取り除く働きをするバクテリア（同）を入れてセット。バクテリアが発生するのに一～二ヵ月かかるため、その間は海水が濁りやすく五日に一回程度入れ替える必要がある。また海水を循環させないと濁るため電源は常時入れておく。

景品は伊勢エビのほかカニ、サザエなど海産食材を使用できる。定価百八十万円。

サブマリンキャッチャー

新キャビネット音楽ゲーム

アニメソングで

コナミ「ポップンM・アニメロ」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム機「ポップンミュージック・アニメロ」が三月下旬発売となった。

これは〝ポップン〟シリーズの新作だが、電飾や上部の左右に突き出たスピーカーを設けた新キャビネットになった。また新アンプの採用により音響効果を上げ、内蔵曲の更新はCD-ROMで供給するシステムに変わった。

曲はすべてアニメソングで、東映アニメの人気作品から「キン肉マン」「マジンガーZ」など十八曲を収録。

遊び方は従来と同じで画面の指示どおり九つの色ボタン（五色）をリズムよく叩いていくが、初心者向けにボタン五つを使用するモードを追加。ミスがない場合、そのアニメキャラのデモ画面が流れる。プレイ中に歌詞も表示される。価格八十九万八千円。

ポップンミュージック・アニメロ

話題のマシン

カトウ製作所のシリーズ新作

改良し2P型に

「ファンシーリフターツイン」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）製プライズマシン「ファンシーリフターツイン」が、ナムコから四月上旬発売となる。

これは〝ファンシーリフター〟シリーズ新作で二人用（従来一人用）にしたものだが、サイズの幅は従来機と変わらない。景品リフターの傾き加減を表示するインジケーターが見やすくなり、リフターをスケルトンに変え明るい雰囲気になった。

ボックス内は上下二段構成で、一段に五つのリフターが並んでいる。ボタンで上下段とリフターを選択後、手元のルーレットの針が回転。止まった数字のプラス、マイナスによってリフターが傾斜し、プラス五段階で垂直になり景品が向こう側へ落下、払い出し口に出てくる。なお二人同時プレイの場合、二人が同じ景品を選択することはできない。

各リフターの払い出し率調整が可能。バケットに「本日のGET回数」を表示できる。OP価格九十八万円。

ファンシーリフターツイン

ナムコの「スーパーワースタ2000」

ペナントレース

TVキャビネット「サイバーリードII」も

スーパーワールドスタジアム2000

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVプロ野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム2000」、また家庭用ソフトと連動できる汎用TVゲーム機キャビネット「サイバーリードII」が、いずれも三月下旬発売となった。

「ワールドスタジアム2000」はシリーズ最新作で、今年の各球団のメンバーを揃え新モードやシステムを追加したもの。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

モードは、今年の公式戦の日程に基づく「ペナントレース」（一人用のみ）を追加。これは途中でオールスター戦があり、シーズン制覇で日本シリーズとなるもの。また完全試合やサイクルヒットなどで殿堂入りとなりネームエントリーもできる「オープン戦」、常にフルカウントから始まる「一球勝負」、前作を継承した五ステージの「トーナメント」がある。

新しく「守備変更システム」を採用。これで守備位置が変更でき、野手を投手に起用したワンポイントリリーフも可能となる。なお「サイバーリードII」に組み込めば、「PS」ソフト「ワースタ4」（業務用と同時発売）で育てた選手などを使用できる。「システム12」基板でOP価格十七万八千円。

「サイバーリードII」は、TVモニターの下部に「PS」用メモリーカードと「DC」用ビジュアルメモリーの差し込み口を二つ（1Pと2P）ずつ設けた「スロットリンクシステム」を搭載したもので、家庭用コントローラーも使用できる。

リンク第一弾は「ワースタ」の業務用「2000」と家庭用「4」で、家庭用のみの選手やプレイヤーが育てたオリジナル選手を業務用チームに加えることができる。また「2000」の中で、「ペナントレース」モードでのチームデータを「オープン戦」モードに使用することも可能。試合ごとにアベレージが更新されるため、プレイヤーの実力次第で最強チームに育てることができる。

同社「システム12」のほかセガ社「ナオミ」などのシステム基板に対応し、基板に合わせTVモニターが15、24、31キロヘルツに自動的に切り替わる。価格三十六万円。

サイバーリードII

大中小のカプセルを使い

景品で吉凶占う

こまや「開運・御宝御殿」

㈱こまや（本社神戸市、尾上芳郎社長）から、占いの要素を加味したプライズマシン「開運・御宝御殿」が三月中旬発売となった。

これは運勢を大中小の景品カプセルで示すというもので、おみくじ機のコンセプトをプライズマシンに採用。神社をデザインしたキャビネットで、ボックス内中央に宝箱がある。

占いたい運勢をゲーム運、元気運、勉強運、お小遣い運、ラブラブ運の五項目から選択すると、宝箱が回転して奥へと進んでいく。奥の扉が開いて中に入り、カプセルを入れて再び戻ってきてフタが上がり、傾いて払い出す。カプセルは百五十ミリが大吉、七十五ミリが中吉、四十八ミリが小吉で、その表示ランプが点灯。なお必ず払い出すか小吉は払い出さない（凶）ようにする運営もできる。OP価格七十八万円。

開運・御宝御殿

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	マーヴル VS カプコン 2（カプコン） Marvel vs. Capcom (Capcom)	7.13
2	1	パワースマッシュ（セガ社ナオミ） Virtua Tennis 2 (Sega)	7.09
3	3	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社ナオミ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.44
4	5	バーチャＮＢＡ（セガ社ナオミ） Virtua NBA (Sega)	6.40
5	2	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	6.27
6	–	サイヴァリア（サクセス／タイトー） Psyvariar (Success/Taito)	5.75
7	7	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.53
8	4	餓狼 ― マーク・オブ・ザ・ウルブズ（ＳＮＫネオジオ） Garou - Mark of The Wolves (SNK)	5.52
9	9	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム（テクモ） Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	5.48
10	17	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.40
11	6	グレート魔法大作戦（エイティング／カプコン） Dimahoo (Eighting/Capcom)	5.39
12	20	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.35
13	14	クレイジータクシー（セガ社ナオミ） Crazy Taxi (Sega)	5.30
14	24	ストライカーズ１９４５プラス（彩京／ＳＮＫネオジオ） Strikers 1945 Plus (Psikyo/SNK)	5.25
15	16	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.16
16	13	おてなみ拝見（サクセス／タイトー） Otenami-Haiken* (Taito)	5.11
17	18	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.05
18	11	パカパカパッション スペシャル（プロデュース／ナムコ） Paca Paca Passion Special (Namco)	5.03
19	12	ダイナマイトベースボール 99（セガ社ナオミ） Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.00
20	39	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.83
21	21	ストライカーズ１９９９（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	4.75
22	19	ギャロップレーサー 3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.71
23	44	ストライカーズ１９４５ Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.63
24	34	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.62
25	10	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	4.58

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ（セガ社） Derby Owners Club (Sega)	8.60
2	–	キーボードマニア（コナミ） Keyboard Mania (Konami)	8.38
3	–	ゴルゴ１３（ナムコ） Sniper 13 (Namco)	8.36
4	4	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	8.33
5	2	サンバＤＥアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	8.16
6	3	１８ホイーラー（セガ社） Eighteen Wheeler (Sega)	8.11
7	–	ワールドキックス（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） World Kicks (SD/DX) (Namco)	7.44
8	7	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.94
9	6	ミリオンヒッツ（ナムコ） Million Hits (Namco)	6.90
10	9	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.63
11	8	クライシスゾーン（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	6.47
12	5	ビートマニアコンプリートミックス 2（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix 2 (Konami)	6.42
13	11	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	6.27
14	20	Ｆ355 チャレンジ（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） F355 Challenge (DX/2P) (Sega)	6.22
15	10	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	6.17
16	15	ビートマニア・フィフスミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)	6.12
17	13	タッチ・デ・ウノー／（セガ社） Touch de Uno.／ (Sega)	6.11
18	17	タイムクライシス 2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.05

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フォト＆シール・キララ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.00
2	2	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	7.78
3	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.67
4	4	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	6.71
5	5	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.00
6	6	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	5.71
7	7	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	4.92

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.353

有田佐市

Ludus Tonalis 〈2〉

多分宇宙の発生、ビッグバンの際から音は生じたのに違いない。

いやいやそれよりもずっと前から音はあったのかも知れない。

巨大な天文台が次々とつくられていっても、この装置では太古からの音を拾うことは出来ない。

色とか形に比べて、音はずっとずっとその始源から以降、人の想像力によって補われてゆく部分が大きい。

想像力をつよく刺激するからこそ音楽という芸術も成り立っている。

原則としては、音楽は楽音によって構成された音であるということになっていたのだが、今や楽音を規定することが難しい時代になってきた。

シェーンベルクの時代に楽音は、七音が十二音に一応増えた。しかしその後、多種多様な音楽(?)が作曲され続け、現状では、ひょっとするとわたくしたちが聴くことが可能な音はすべて楽音ということにもなりかねない状況になっている。

吉田秀和はLP三百選を選んだ後で周到に

――三百曲のほかに、鳥の声や風や波の音は、絶対に欠けてはならないものだ。また、大都市の夜や明け方のさまざまのものの響きも、もしなくなってしまったら、私は、ひどくものたりなく思うだろう――

――音楽は、やはり、そうしたものの中に、つつまれながら、しかし、それ自体で完結した建物として、あるべきものだ――

クラシックの時代までは、音楽はそれ自体で完結した建物であったのだが、今はなかなかそう言いきるのが難しいところにまで音楽が変化してきてしまっている。

ただ私も音楽は大好きであるけれども、音全体について考えると、可成の名曲に伍して、おもいうかべるだけで私を幸福にしてくれる音としては、すべてのものが冷えきって凍っている真冬の早朝、母だけが台所に立って朝食の準備をしている。子どもたちはまだ起きずに暖かい蒲団の中へじっと潜(ひそ)んで、そのもの音に耳を欹(そばだ)てている。中でも俎(まな)板(いた)で漬物や味噌汁の具になる野菜や豆腐を刻むリズミカルな包丁の音、あの時のあの音は、今でも私を元気にしてくれている。

音ははかないものであるが、人間は過ぎ去った音を想像力で呼び戻すことが出来る能力をもっている。

生活の音についてはこれで充分であるとおもっていた。しかし、生活の音についても想像力だけでは頼りないとおもう人が多くなってきたのか、生活の音をそのまま録音したCDが多数出てきている。

それぞれの土地の生活の音を（サウンドスケープ・アート）としてニューヨーク、フィラデルフィア、ロサンゼルス、パリ、ロンドン、ウィーン、リスボン、マドリッド、ナポリ、ベルン、京都など数十枚のCDが出されている。

京都などは今の京都だけではなくて、復源された平安時代の京の音のCDまである。

一九四〇年代に、フランスのシェッフェールが日常の生活音を使用して「ミュージック・コンクレート」をあみ出した時には、生活の音に目新(ま)しさを感じたものだが、ここまでくるとは、いやはや参ってしまう。現代は弾(はず)みさえつけば、すべてが過剰に走ってしまう時代でもあるのです。

中には「サウンド・スケープ」が、聴くことのアートの先端性であるととらえている評論家もいる。

アメリカのウェストコーストの海岸の干潮、満潮を録音したCDで、どちらの音が干潮か満潮かと尋ねられたら、まるでこちらが望みもしないのに試験を受けているようなところへ追いこまれて、居心地が悪くなってしまう。

鳥の種別の鳴き声などはまだ愛嬌があるのだが。

音に関しては、今の日本が世界中でいちばん恵まれた環境にあるといわれている。

日本ほど世界中から殆んどあらゆるCDが輸入され、CD屋の店頭に並んでいる国はないということである。

そういうことは日本ではよくあることらしいのだが、日本へコンサートでやってきた外国人の演奏家が、自分の録音したCDでまだ完成品を目にしたことがないものが、日本では既に店頭で売られている。

例えば、Cristobal de Morales 作曲の Missa Mille regret など、古楽CD百ガイドには

――このCDはセビーリヤに本拠を置くアンダルシア地方の公的機関が制作したもの。彼らが地元の誇る作曲家モラーレスの録音のためにわざわざイギリスからヒリアードを呼び寄せたのだ。そのようなローカル・プロダクションが比較的容易に入手出来るのだから、日本のファンは幸せだ。

来日公演中であったヒリアードのメンバーは、「自分たちがまだ受け取っていないCDが日本で売られているなんて！」と驚いていた――

ただ参考までにつけくわえておけば、ここで日本としてあるのは東京だけを指しているので、このCDを大阪で買おうとしたが、大阪のタワーもHMVでも置いてなかった。

梅田タワーの親切な店員がこのCDは新宿タワーが、その店独自のルートで入手したもので新宿タワーにしか置いてないと教えてくれた。この時にはタワーは店頭売しかしていないので態々(わざわざ)東京にまでこのCDを買いに行く羽目になった。

こういうことは別にモラレスの場合にだけ起きることではなくて、よくあることだ。

どうしても東京だけが近代都市で大阪は田舎であるという見方は、一方では非常に根強いものが残っている。

国内ではそういう構図で日本＝東京だが、CDの販売では多分日本での販売数が馬鹿にならないほどの数に上っているようで、ドイツやイギリスやアメリカに本社があるビッグな製作会社のCDでも、よく世界にさきがけて日本で単独に販売されている。

あまりにも恵まれているコンディションの中で本当にこれでいいのかしらと怖くなるようなものだ。

Microsoft Unveils Home Vid. "X-Box" Plan

Microsoft Corp., Redmond, WA, will ship the home video game console "X-Box" in the USA, Europe and Japan in autumn 2001. After having been rumored for a long time, it was at last announced on March 10 in Tokyo and San Jose, CA. For 25 years Microsoft has been developing operating system (OS) and basic application software, and has now decided to enter the homes of target users.

According to Microsoft, by combining the power of PC technology and its cutting-edge "Direct X" development tools, the video game console code-named "X-Box" will provide game developers with a powerful creative medium. Its specifications are as follows:

Direct X API, Intel Pentium III processor technology with Stream SIMD Extensions, Custom 3-D NDIDIA graphics processor, 64 MB of RAM (unified memory architecture), Custom 3-D audio processor, 8 GB hard drive, 4X DVD drive with movie playback, Four game controller ports, expansion port, proprietary A/X connector, 100 M bps Ethernet.

A performance comparison with SCE's "Play Station 2"shows that the CPU's capacity is 600 MHz (vs 300 MHz in the case of PS2), graphic processor capacity 300 MHz (150 MHz), memory capacity 64 MB (32 MB), memory bandwidth 6.4 GB/sec (3.2 GB/sec), polygon performance 300 M/sec (66 M/sec), storage medium 4X DVD, 8 GB hard disk, and 8 MB memory card (4X DVD 8 MB memory card), thus surpassing the "PS2" in every respect.

Given the "X-Box" specifications, it could be mistaken for a high performance personal computer. However, this is a home video game console which, by being connected to the household television monitor, is used for playing games using a dedicated controller. Game software developed for the Windows system cannot be used on "X-Box". It can be played only with dedicated DVD game software.

Microsoft will undertake the development, design, manufacture and sale of the "X-Box" console and will not outsource in these areas. It has established a Games Division dedicated to game software development.

Third party software houses already developing games for the "X-Box" have been named as Acclaim, Capcom, D3 Publisher, Eidos, Electronic Arts, Hudson, Koei, Konami and Namco. Microsoft estimates that 70% of game software will come from these third parties.

Although the company has not made any explicit announcement about the pre-release schedule of the "X-Box", a prototype will be completed in September this year and shipped in September 2001. Development tools are expected to be supplied to the third parties by autumn this year. Although the price of "X-Box" is not yet fixed, it is likely to be set between US$250 and US$300.

Since Sega adopts Microsoft's "Windows CE" in the "Dreamcast", it remains to be seen whether Sega will participate in the development of the "X-Box". According to Microsft, however, although it was advised by Sega, it has no intention to launch a joint venture with Sega. Basically, Microsoft's strategy is that, although the "X-Box" is capable of performing the internet functions, it should solely serve as a home video console.

CRI Merges Sega's A'ment R&D Div. 2

One of the R&D divisions at Sega Enterprises Ltd., Amusement R&D Division 2 (about 140 employees), moved into CSK Research Institute (CRI) on February 16. CRI is situated within the same office where Sega's R&D divisions are operating, and there are no operational changes. However, it is the first concrete sign of the new policy to split Sega's R&D division into about 15 companies.

Sega's Amusement R&D Div. 2 has so far developed software such as the coin-op videos "Out Run" and "Virtua Fighter", and also the home video software "Shenmue". This division is said to be one of the leading teams in Sega's R&D department.

Founded in October 1983 by Isao Okawa, founder and chairman of CSK and chairman of Sega, CRI is a software developer company whose stocks are held by Okawa (72.5%), Sega (18.2%), and Isao (9.3%). Its products-to-date include the home video software "Aero Dancing" and image developing tool "CRI MPEG Sofdec". It is staffed with 80 employees. Shoichiro Irimajiri, president of Sega, has also served as president of CRI.

Now, on the occasion of Sega's Amusement R&D Div. 2 moving into CRI, it was decided that Hisashi Suzuki, vice-president of Sega, serve as president of CRI. CRI which becomes the first step for splitting Sega R&D division into independent companies, will be renamed in the near future.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Tecmo Listed On TSE 2nd

It was decided that the stocks of Tecmo Ltd., Tokyo, be listed on the Second Section of Tokyo Stock Exchange (TSE) on March 22. At the TSE, Konami, Namco, Nintendo and Sega are listed on the First Section, while Taito is listed on the Second Section.

Tecmo was founded as a building maintenance company, Teikoku Kanzai, in 1964, and changed its business to an arcade operator company in 1967. It changed its name to Tehkan Company in 1977 and to the present name in 1986. It began to distribute coin-op games in 1972, to manufacture coin-op videos in 1980 and home videos in 1986. Tecmo set up a US subsidiary in 1981.

SNK Exec. Reshuffle

SNK Corp., Osaka, announced that, as of April1, the founder and chairman, Eikichi Kawasaki, will step down but remain as adviser. President Yoshihiko Kodo resigned. Takashi Nishiyama, executive director responsible for R&D, resigned office on December 24, 1999.

Kazunari Kitano has assumed office as president. After serving the Fuji Bank for many years, Kitano, 52, became the head of Tokyo Branch, SNK, from October 1997, and was promoted to managing director from January 2000.

2 Coin-Op Net Terminals At AOU Expo

At the AOU Amusement Expo '00, two coin-op internet terminals were unveiled for the first time. One is "100 Yen Internet" from Heartech Ltd., Saitama Pref., and the other is "Coinet 100" from Runsystem Co., Ltd., Saitama Pref. Both are mini upright cabinets where the players can sit down and surf the internet using mouse and keyboard.

Although some coin-op internet terminals have so far been produced on a trial basis, this was the first instance of production models being unveiled. Since they are connected via telephone lines and routers, they are suitable for set installation of 6 ~ 8 units. The price per unit is said to be about ¥400,000 ~ 600,000.

As for coin-op internet terminals, since the PC network video game "Star Craft" achieved hit sales in Korea, gaining success as business, they have also started to gain attention in Japan. However, since communication line service fees are high in Japan and PC network games have not sold well up until now, manufacturers have been reluctant to develop such machines.

The coin-op internet terminals shipped currently will be standardly set to enable 10-minute utilization per ¥100 (a variety of time settings are possible). Although Heartech and Runsystem stress that they are successful at their own locations, there is not much reaction from operators.